

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faizal, F., Nur Muhammad, S. and Ahlunazar Maulana, I. (2022) ‘Membangun Identitas Bandar Lampung Dengan Merancang Typeface Aksara Lampung’, *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 4(1), pp. 35–44. Available at: <https://doi.org/10.53580/files.v4i1.43>. Aplikasi, B.D. (2021) ‘MARKER TRACKING PADA AUGMENTED’, 5, pp. 1–8.
- Devita, M.Z., Andryana, S. and Hidayatullah, D. (2020) ‘Augmented reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android’, *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), p. 14. Available at: <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>.
- Diwitly Pontoan, G. and Putra, Y. (2018) ‘Perancangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana Menggunakan Augmented Reality’, *Julyxxxx*, x, No.x(x), pp. 1–5.
- Feoh, G., Tonyjanto, C. and Wiryadikara, R.P. (2019) ‘Analisa Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Augmented reality Menggunakan Model Kano Dan Model Use Questionnaire’, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(3). Available at: <https://doi.org/10.36002/jutik.v5i3.853>.
- Fitriastuti, F. and Irsyadi, H. (2021) ‘... Based Tracking Pada Teknologi Augmented reality (Ar) Untuk Rancang Bangun Aplikasi Tuntunan Sholat Pada Platform Android’, *Informasi Interaktif*, 6(1). Available at: <http://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/1325%0Ahttp://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/viewFile/1325/909>.
- Hasyim, M. *et al.* (2021) ‘Implementasi Teknologi Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking’, *Jurnal.Yudharta.Ac.Id*, 13(1), pp. 28–34. Available at: <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/EXPLORE-IT/article/view/2684>.
- Hidayat, A.A., Sutedi, A. and Gunadhi, E. (2022) ‘Media Pembelajaran Aksara Sunda Menggunakan Augmented reality Berbasis Android’, *Jurnal Algoritma*, 19(2), pp. 505–514. Available at: <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1135>.
- Maharani, D., Efendi, R. and Johar, A. (2019) ‘Penerapan Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Korea (Hangul)’, *Jurnal Rekursif*, 7(1), pp. 77–90.
- Meilin Mongilala, M., Tulenan, V. and Sugiarto, B.A. (2019) ‘Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality’, *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), pp. 465–474.
- Permai, M. (2014) ‘Penerapan teknologi’, *Prosiding SNATIF Ke-1*, 12(2), pp. 267–274.

- Prayoga, D.A. (2018) 'Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis *Augmented reality* Pada Perangkat Android', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3), pp. 64–73. Available at: <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i3.190>.
- Putra, A.D., Susanto, M.R.D. and Fernando, Y. (2023) 'Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*', pp. 32–43.
- Rachmanto, A.D. and Noval, M.S. (2018) 'Implementasi *Augmented reality* Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D', *FIKI |Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), pp. 29–37. Available at: <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki/article/view/237>.
- Riskiono, S.D., Susanto, T. and Kristianto, K. (2020) '*Augmented reality* sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala', *Krea-TIF*, 8(1), p. 8. Available at: <https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>.
- Susilo, H. *et al.* (2021) 'APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA “ HA NACARAKA ” BERBASIS *AUGMENTED REALITY* Seorang guru harus Seorang guru harus mampu beradaptasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan memiliki dalam pembelajaran yang salah satunya ialah dengan menggunakan media ', 2(2), pp. 41–48.
- Yoga Ligia Prapta, I.B.N., Darma Putra, I.K.G. and Agus Dwi Suarjaya, I.M. (2018) 'Aplikasi *Augmented reality* Dinamis Pengenalan Huruf Kanji (AR-Kanji) Berbasis Android', *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 6(3), p. 185. Available at: <https://doi.org/10.24843/jim.2018.v06.i03.p05>.